

# Anastasya - Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun

*by Anastasya Latubessy*

---

**Submission date:** 16-Aug-2017 01:54PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 837478946

**File name:** JurnalSimetris1\_Anastasya.doc (181.5K)

**Word count:** 2337

**Character count:** 14752

## HUBUNGAN ANTARA ADIKSI GAME TERHADAP KEAKTIFAN PEMBELAJARAN ANAK USIA 9-11 TAHUN

1  
Anastasya Latubessy  
Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Muria Kudus  
Email: anastasya.latubessy@umk.ac.id

Muhammad Noor Ahsin  
Fakultas Keguruan Ilmu Pengetahuan, Program Studi PGSD  
Universitas Muria Kudus  
Email: noor.ahsin@umk.ac.id

### ABSTRAK

Berdasarkan teori kognitif, usia anak 9-11 tahun termasuk dalam kategori yang sudah mampu meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik. Oleh sebab itu, pada usia tersebut diperlukan perhatian dan pengawasan khusus dalam perkembangan anak. Saat ini, anak berada pada era teknologi digital. Dimana, akses teknologi diperoleh dengan mudah. Anak-anak senang bermain *game online* dengan perangkat teknologi *smartphone* dimiliki. Kecenderungan anak dalam bermain ini dapat mengakibatkan pada adiksi *game*. Sementara tipe *game* sendiri belum banyak menyediakan *game* edukasi yang digemari anak. Penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya hubungan antara adiksi *game* dengan keaktifan pembelajaran anak. Aspek keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini meliputi aspek *visual activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities*, *emotional activities*. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan desain penelitian korelasi bivariat. Metode analisis uji korelasi menggunakan *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS. Penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *adiksi game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hubungan yang terjadi adalah korelasi negatif dimana, semakin tinggi adiksi *game* maka keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin 2. menurun. Dengan koefisien korelasi antara adiksi *game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar -0,413 dengan sig. = 0,023 ( $p < 0,05$ ).

**Kata kunci:** korelasi, adiksi, *game*, keaktifan, pembelajaran, anak.

### ABSTRACT

*Based on cognitive theory, children ages 9-11 years are included in the category that has been able to improve the relationship beyond the symbolic thought and sensory information and physical action. Therefore, at that age need special attention and oversight in child development. At present, children are in the era of digital technology. Where, access to technology is obtained easily. Children love to play games online with smartphone technology devices owned. The tendency of children in this play could result in addiction game. While this type of game itself has a lot to provide educational game that favored children. This study was conducted to see the connection between addiction game with the liveliness of a child's learning. Aspects of activity of students in the learning process used in this study covered aspects of visual activities, listening activities, writing activities, the motor activities, emotional activities. Using a qualitative approach to research design bivariate correlations. Methods of test analysis using Pearson Product Moment Correlation with SPSS. The study concluded that there is a relationship between gaming addiction with active students in the learning process. The relationship is where the negative correlation, the*

*higher the addiction game then active students in the learning process decreases. With the correlation coefficient between gaming addiction with active students in the learning process of -0.413 with sig. = 0.023 ( $p < 0.05$ ).*

**Keywords:** correlation, addiction, game, active, learning, child.

## 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Teori Kognitif, menurut **Jean Piaget dalam Santrock** anak umur 7-11 mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar, ini mencerminkan meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik[1]. Sehingga pada usia-usia tersebut anak perlu mendapatkan perhatian khusus, dalam memantau perkembangan anak. Era modern saat ini, seiring dengan perkembangan dunia teknologi, pengembang *game* mengembangkan *game-game* yang menarik minat anak. Maraknya *game* yang tidak mengandung nilai edukasi, sangat digemari anak-anak saat ini.

Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk **1** atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah[2]. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut **Eddy Liem**, Direktur Indonesia *Gamer* yang merupakan sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol *game* biasa seperti PS2, X-Box dan s**1**nisnya.

Beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian **Yahya, M** pada tahun 2013 yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, pemilihan informan, orang-orang di ambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua informan, dan juga pemilik *game online* tersebut. Dari hasil penelitian yang ditemukan faktor-faktor penyebab *game online* lebih disukai adalah *game online* lebih menarik daripada pelajaran disekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja, dan cara mengatasi kecanduan *game online* yaitu didikan orang tua sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar, remaja lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain *game online*, pemberian motivasi belajar bagi remaja[3].

Selain itu, **Harsono, M.**, pada tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Bermain *Game* terhadap Perkembangan Remaja. Menyimpulkan bahwa salah satu dampak positif dari bermain *game* adalah sebagai sarana belajar, *game* membuat anak pandai berbahasa Inggris, menumbuhkan sikap pantang menyerah, memudahkan untuk menyelesaikan masalah, menumbuhkan rasa ingin tahu, menambah wawasan, belajar berimajinasi, lebih ambisius, mendapat uang dari *game*[4].

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi dua menjadi kelas rendah dan kelas atas. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi sekolah dasar yang terdiri dari kelas empat, lima, dan enam[5]. Di Indonesia, kisaran usia sekolah dasar berada di antara 6 atau 7 tahun **1** sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas atas sekitar 9 atau 10 tahun sampai 12 tahun. Menurut **Piaget dalam Santrock (1986)** membagi perkembangan intelektual anak ke dalam 4 periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia : Periode sensori motor (usia 0–2 tahun), Periode praoperasional (usia 2–7 tahun), Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun), Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa). Tahapan operasional konkrit, Tahapan ini adalah tahapan ketiga dari empat tahapan. Muncul antara usia tujuh **1** sampai sebelas tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai[6].

Oleh sebab itu, untuk menyeimbangkan penggunaan *game* dengan pembelajaran anak maka diperlukan referensi yang tepat untuk mengembangkan **1** *game* edukasi yang sesuai dengan kegemaran anak. Penelitian ini melihat hubungan antara adiksi *game* pada anak usia 9 sampai dengan 11 tahun terhadap keaktifan dalam proses pembelajaran.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah korelasional. Dimana melihat hubungan antara adiksi *game* dengan keaktifan dalam pembelajaran anak usia 9-11 tahun. Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan rancangan penelitian korelasi bivariat. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sampling Acak Sederhana (*Simple Random Sampling*). Instrumen yang digunakan adalah angket dengan dua skala penilaian yaitu, Skala Aspek Adiksi dan Skala Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran (aspek *visual activities, listening activities, writing activities, motor activities, emotional activities*).

Metode pengumpulan dan pengolahan data menggunakan proses pengumpulan data *self report* dimana responden mengisi sendiri jawaban yang dirasa responden paling sesuai dengan dirinya pada angket yang diberikan. Dimana terdapat dua jenis angket, angket yang pertama berisi kumpulan pernyataan yang berhubungan dengan adiksi *game*, angket yang kedua berhubungan dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Responden juga diminta untuk mengisi identitas diri yang meliputi nama, usia, tempat tanggal lahir dan jenis kelamin. Setelah itu peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang maksud tujuan dilakukan pengisian angket serta prosedur pengisian angket. Responden diberi waktu 15 menit untuk mengisi angket dan diberikan kesempatan untuk bertanya kepada peneliti maupun mentor yang ikut mendampingi saat itu, apabila mengalami kesulitan dalam pengisian angket. Sementara metode pengolahan data dilakukan analisa dan konstruksi data secara kuantitatif.

Model Pengujian Data menggunakan Tabulasi Mekanis, dimana kegiatan yang dilakukan dalam tabulasi adalah menyusun, menghitung data hasil pengkodean angket, dan kemudian disajikan kedalam tabel korelasi. Menggunakan SPSS yang merupakan *tools* atau alat bantu hitung. Metode Analisis data metode analisis uji korelasi menggunakan *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisis dilakukan dengan melihat dua aspek yang dinilai dalam angket yaitu, aspek adiksi dan aspek keaktifan pembelajaran. Sehingga dilakukan perbandingan antara hasil pengujian kedua angket tersebut.

### 3.1 Aspek Keaktifan Pembelajaran

Pengujian pertama dengan 30 responden dari sepuluh pernyataan pada angket keaktifan pembelajaran. Terdapat satu *item* yang gugur. Hasil pengujian pertama ditunjukkan pada Tabel 1, Tabel 2 dan Tabel 3.

**Tabel 1. Hasil Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Tabel 2. Hasil Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.791	10

**Tabel 3. Hasil Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	13.83	16.006	.573	.761
VAR00002	13.87	18.120	.153	.808
VAR00003	13.93	16.685	.504	.770
VAR00004	13.93	16.823	.424	.778
VAR00005	13.87	16.464	.485	.771
VAR00006	13.93	17.651	.350	.785
VAR00007	13.50	14.190	.588	.757
VAR00008	13.57	14.806	.536	.764
VAR00009	13.23	15.151	.513	.767
VAR00010	14.03	16.516	.578	.764

Pengujian kedua dengan sembilan *item*. *Item* yang gugur pada pengujian pertama dihilangkan. Hasilnya ditunjukkan pada Tabel 4, Tabel 5 dan Tabel 6.

**Tabel 4. Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Tabel 5. Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.808	9

**Tabel 6. Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	12.40	14.731	.559	.783
VAR00003	12.50	15.293	.509	.789
VAR00004	12.50	15.638	.385	.802
VAR00005	12.43	15.082	.489	.791
VAR00006	12.50	16.190	.362	.804
VAR00007	12.07	12.685	.626	.772
VAR00008	12.13	13.292	.572	.780
VAR00009	11.80	13.752	.527	.787
VAR00010	12.60	15.283	.547	.786

### 3.2 Aspek Adiksi

Pengujian pertama dengan 30 responden dari sepuluh pernyataan pada angket aspek adiksi. Juga terdapat satu *item* yang gugur. Ditunjukkan pada Tabel 7, Tabel 8 dan Tabel 9.

**Tabel 7. Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Tabel 8. Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.843	10

**Tabel 9. Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Variance if Item Deleted	Corrected Total Correlation	Item-Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	28.57	18.185	.684	.815
VAR00002	28.43	18.944	.586	.824
VAR00003	28.73	18.616	.487	.834
VAR00004	28.70	21.734	.110	.862
VAR00005	28.73	19.651	.530	.830
VAR00006	28.97	18.723	.643	.819
VAR00009	28.87	17.637	.657	.816
VAR00010	29.10	17.886	.611	.821
VAR00008	28.60	19.352	.445	.837
VAR00007	28.70	17.941	.664	.816

Dilakukan pengujian tahap kedua dengan menggunakan sembilan *item*. Dengan hasil seperti yang ditunjukkan pada Tabel 10, Tabel 11 dan Tabel 12.

**Tabel 10. Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Tabel 11. Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.862	9

**Tabel 12. Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Total Correlation	Item-Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	25.33	17.057	.701	.838
VAR00002	25.20	17.890	.586	.849
VAR00003	25.50	17.707	.464	.862
VAR00005	25.50	18.672	.510	.855
VAR00006	25.73	17.857	.607	.847
VAR00009	25.63	16.240	.721	.834
VAR00010	25.87	16.602	.653	.842
VAR00008	25.37	18.309	.439	.862
VAR00007	25.47	16.878	.670	.840

2 Dari hasil uji linearitas diperoleh nilai  $F_{beda}$  sebesar 0,644 dengan  $sig.= 0,777$  ( $p>0,05$ ) yang menunjukkan hubungan antara adiksi *game* dengan keaktifan pembelajaran adalah linear, ditunjukkan pada Tabel 13.

**Tabel 13. Tabel ANOVA**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Pembelajaran * Adiksi	Between Groups	(Combined)	231.700	13	17.823	.971	.515
		Linearity	89.760	1	89.760	4.889	.042
		Deviation from Linearity	141.940	12	11.828	.644	.777
		Within Groups	293.767	16	18.360		
Total		525.467	29				

2 **Tabel 14. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Pembelajaran	Adiksi	
N	30	30	
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	13.87	29.30
	Std. Deviation	4.257	3.897
Most Extreme Differences	Absolute	.203	.105
	Positive	.203	.089
	Negative	-.134	-.105
Kolmogorov-Smirnov Z	1.111	.573	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.169	.898	

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan uji hasil pengujian normalitas pada Tabel 14, kedua variabel memiliki signifikansi  $p > 0,05$ . Variabel adiksi *game* memiliki nilai K-S-Z sebesar 1,111 dengan probabilitas (p) atau signifikansi sebesar 0,169 ( $p > 0,05$ ). Oleh karena nilai signifikansi  $p > 0,05$ , maka distribusi data adiksi *game* berdistribusi normal. Hal ini juga terjadi pada variabel keaktifan pembelajaran yang memiliki nilai K-S-Z sebesar 0,573 dengan probabilitas (p) atau signifikansi sebesar 0,898. Sementara hasil perhitungan statistik untuk skala pembelajaran dan adiksi ditunjukkan pada Tabel 15.

**Tabel 15. Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pembelajaran	30	9	23	13.87	4.257
Adiksi	30	20	36	29.30	3.897
Valid N (listwise)	30				

**Tabel 16. Hasil Uji Korelasi**

		Pembelajaran	Adiksi
Pembelajaran	Pearson Correlation	1	-.413*
	Sig. (2-tailed)		.023
	N	30	30
Adiksi	Pearson Correlation	-.413*	1
	Sig. (2-tailed)	.023	
	N	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi yang ditunjukkan pada Tabel 16, diperoleh koefisien korelasi antara adiksi *game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 0,413 dengan sig. = 0,023 ( $p < 0,05$ ) yang berarti ada korelasi antara adiksi *game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Tanda negatif menunjukkan korelasi yang terbentuk adalah korelasi negatif yang artinya, semakin tinggi adiksi *game* maka keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin menurun.



#### 4. KESIMPULAN

Beberapa hal yang disimpulkan sebagai hasil penelitian adalah :

1. Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara adiksi *game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hubungan yang terjadi adalah korelasi negative dimana, semakin tinggi adiksi *game* maka keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin menurun. Dengan koefisien korelasi antara adiksi *game* dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar -0,413 dengan sig.= 0,023 ( $p < 0,05$ ).
2. Perlu adanya kepedulian baik dari orang tua sebagai pendidik pertama dalam proses tumbuh kembang anak.
3. Perlu adanya kepedulian dari pengembang *software game* agar dapat mengembangkan *software game* yang bersifat edukasi namun tidak mengurangi unsur *fun*/kesenangan dalam bermain *game*, sehingga anak dapat berlama-lama bermain *game* edukasi tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Santrock, J.W., 2007, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 11*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- [2] <http://www.macmillandictionary.com/>, Diakses tanggal 22 Maret 2016.
- [3] Yahya, M., 2013, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*.
- [4] Harsono, M, 2014, *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*, Surya University, Serpong.
- [5] Supandi, 1992:44, *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*, Direktori File UPI, Bandung.
- [6] Santrock, J.W., 1986, *Life-span development ( Perkembangan Masa Hidup)*, Penerbit Erlangga, Jakarta.

# Anastasya - Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun

## ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

31%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

25%

2

[repository.library.uksw.edu](https://repository.library.uksw.edu)

Internet Source

3%

Exclude quotes On

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography On